KOKO PERHEEN **ILMAINEN PELILEHTI**

PELAA!

43

PLAYSTATION 3 ● XBOX 360 ● WII ● DS ● PSP ● PLAYSTATION 2 ● PC

PELIRALLIA SUOMESSA
ARVOSTELUSSA DIRT 3

SPYRON PALUU
PELIT JA LELUT YHDISTYVÄT

SALAMA JA KAVERIT UUDESSA PELISSÄ

LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN
PALIKAT VIERAILLA VESILLÄ

SISÄLTÖ

04 Myydyimmät pelit
05 Pelimaailma nyt
06 Cars 2: The Video Game
10 Skylanders: Spyro's Adventure
12 Sonic Generations
13 Kolumni
14 LEGO Pirates of the Caribbean
18 Dirt 3
Test Drive Unlimited 2
20 Fantastic Pets
Shimano Xtreme Fishing
21 Steel Diver
Sims 3: Täyttä elämää
22 7 Wonders II
The Quest Trio
Harvest Moon: Frantic Farming

PÄÄKIRJOITUS

Uudet pelikoneet tuloillaan

Tätä *Pelaa!*-lehden numeroa tehdessämme Los Angelesissa on juuri käynnissä pelialan suurin vuosittainen tapahtuma, E3-messut. Siellä esitellään seuraavan parin vuoden uutuuspelit ja laitteet, joista kerromme tarkemmin uutisosiossa sivulla 5.

Mitä voimme siis odottaa? Xbox 360 ja PS3 eivät ole menossa vielä mihinkään, mutta Nintendo tähtää ensi vuoteen jo uudella koneella nimeltä Wii U, jonka ohjain herättää hämmennystä samaan tapaan kuin Wii aikoinaan. Sonyn tuleva uusi käsikonsoli taas sai nimen Vita, jonka arvioitu hinta ei vaikuta pahalta laitteen vaikuttaviin sisuksiin nähden.

Erityisesti Wii U:n julkistus kertoo siitä, että jotain on muuttunut pelikoneiden kehityksessä viime vuosina. Laitteen esittelyssä ei puhuttu lainkaan tehoista ja megahertseistä, vaan pelkästään erikoisesta ohjaimesta. Kenelläkään ei tunnu olevan kiire seuraavan polven laitteisiin, joiden grafiikan kehittämiseen tarvitaan entistä suurempia kehitysstudioita. Jossain vaiheessa sekin askel tulee. Ehkä ensi vuoden E3:ssa, ehkä vasta vuonna 2013.

Parasta tällaisessa kehityksessä on se, että vielä ensi vuonnakin useimpien pelien on tehtävä ensisijaisesti vaikutus ideoilla eikä taas uuden tekniikan esittelyllä. Nautitaan tästä.

Janne Pyykkönen, päätoimittaja

h-town

PELAA!-LEHTI
POSTIOSOITE: PL 1378, 00101 HELSINKI
PUHELIN: (09) 436 93757
FAKSI: (09) 436 93758
toimitus@pelaa.info
www.pelaa.info

SISÄLTÖ
PÄÄTOIMITTAJA: Janne Pyykkönen
CREATIVE DIRECTOR: Janne Pyykkönen
TOIMITUSSIHTEERI: Otto Ruokonen
TAITTO: Niko Metsälä
AVUSTAJAT: Ville Arvekari, Eemeli Rekunen, Johannes Valkola, Thomas Puha, Heikki Takala, Jukka Moilanen, Simon Elo ja Kirsi Lindh-Mansikka

ILMOITUKSET JA MYYNTI
Antti Peltomäki
PUHELIN: 045 264 5245
SÄHKÖPOSTI: antti.peltomaki@h-town.fi

Joni Hartikainen
PUHELIN: 050 361 1918
SÄHKÖPOSTI: joni@h-town.fi

KUSTANTAJA
H-TOWN OY
PL 1378, 00101 HELSINKI
COO: Janne Kaitila

Paino: Uniprint AS
ISSN 1795-7001

JAKELUPISTEET
PRISMA
Espoo Iso Omena, Espoo Olari, Espoo Sello, Forssa, Halikko, Helsinki Itäkeskus, Helsinki Kannelmäki, Helsinki Malmi, Helsinki Viikki, Hyvinkää, Hämeenlinna, Iisalmi, Imatra, Joensuu, Jyväskylä Keljo, Jyväskylä Palokka, Jyväskylä Seppälä, Järvenpää, Kaarina Piispanristi, Kajaani, Kangasala, Kemi, Kempele Zeppelin, Kerava, Kirkkonummi, Kokkola, Kotka, Kouvola, Kuopio, Kuusamo, Lahti Holma, Lahti Laune, Lappeenranta, Lempäälä Ideapark, Lohja, Mikkeli, Oulu Limingantulli, Oulu Linnanmaa, Oulu Raksila, Pietarsaari, Pori Länsi-Pori, Pori Mikkola, Raahe, Raisio Mylly, Rauma, Riihimäki, Rovaniemi, Savonlinna, Seinäjoki Hyllykallio, Tampere Kaleva, Tampere Koivistonkylä, Tampere Lielahti, Tampere Linnainmaa, Tornio, Turku Itäharju, Turku Tampereentie, Vaasa, Vantaa Jumbo, Vantaa Tikkurila, Varkaus, Vihti Nummela, Ylivieska

MYYDYIMMÄT

FIGMA

1. L.A. Noire (Xbox 360, PS3)

ROCKSTARIN rikoseepos valloitti heti pelaajien sydämet. Arvostelu- ja myyntimenestys *L.A. Noire* on kuumaa valuuttaa myös Suomessa. Pelaajan tehtävänä on ratkoa rikoksia 1940-luvun Los Angelesissa. Rockstarin tyylille uskollisesti pelimaailma on yksityiskohtainen, juonta sekä käsikirjoitusta on paljon ja peli on lapsilta kielletty.

18

2. DiRT 3 (Xbox 360, PS3, pc)

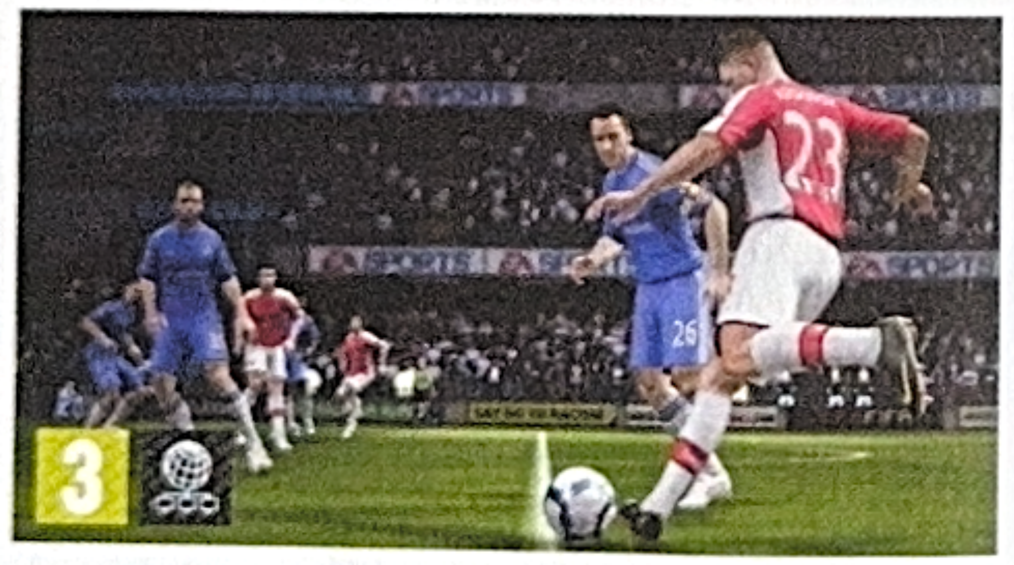
COLIN MCRAE -sarjan tuorein osa on täällä. Edesmenneen rallitähden nimeä ei enää kannessa nähdä, mutta peli on joka tapauksessa samaa sarjaa. Tällä kertaa pääpaino on puhtaassa rallissa, vaikka toki peli pyrkii nytkin kattamaan koko autourheilun laajan kirjon.

3. LEGO Pirates of the Caribbean (DS, 3DS, pc, PS3, Xbox 360, Wii, PSP)

LEGO-PALIKOIDEN ja tuttujen elokuvien risteytys on toiminut lelualalla jo vuosia. Nyt sama kaava on tunkeutunut myös videopelien maailmaan. Tällä kertaa palikat seikkailevat Disneyn Pirates of the Caribbean -elokuvan maailmoissa. Mukana on tuttuja merirosvoja ja seikkailuja.

4. NHL 11 (Xbox 360, PS3)

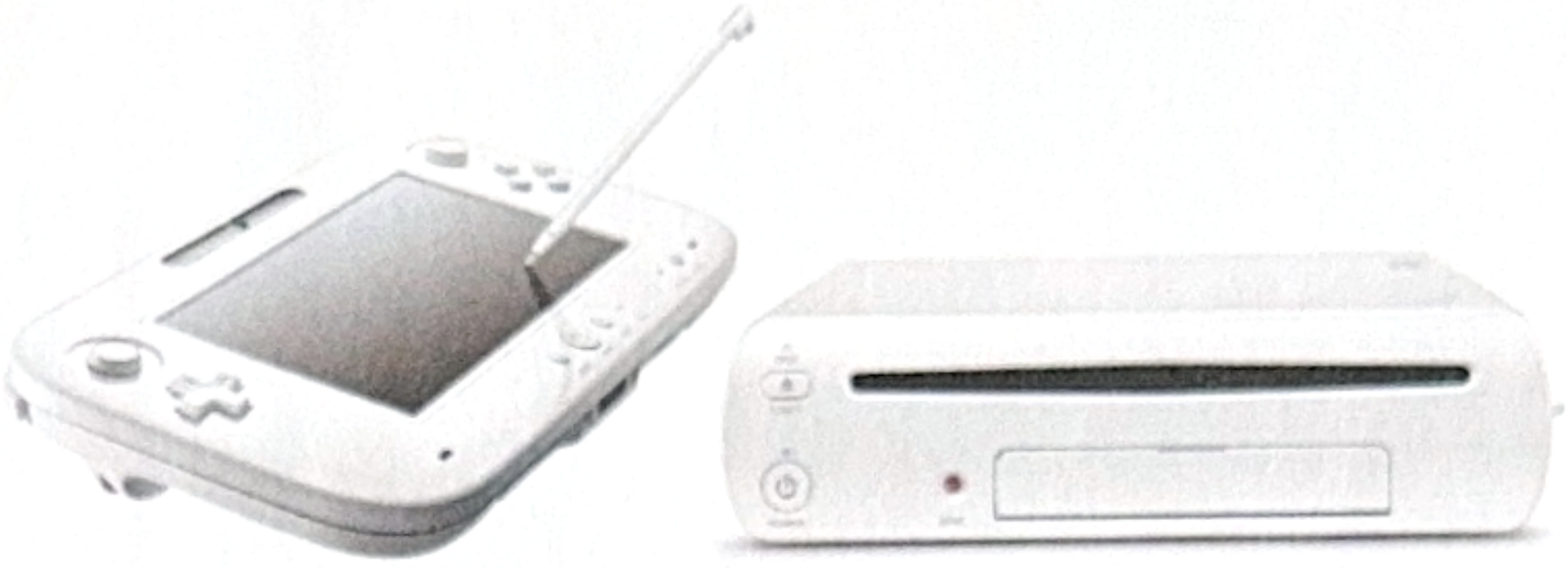
SUOMI on jääkiekkomaa, ja kyllähän maailmanmestaruuden jälkeen lätkäpelejä viitsiikin pelata. Vaikka pääpaino onkin NHL-joukkueissa, tällä hetkellä Suomi-poika pelaa luultavasti eniten maaotteluita ja erityisesti Suomen ja Ruotsin kohtaamista. Pystytkö voittamaan Ruotsin 6–1?



5. FIFA 11 (Xbox 360, PS3, PSP, Wii, DS, pc)

URHEILULAJIEN kuningas toimii konsoleilla mainiosti. *FIFA 11* on maailman menestyksekkäimpiä videopelejä, eikä ihme. Mukana on tukuittain aitoja joukkueita, pelaajia ja areenoita. Voit pelata isoimmalla mahdollisella areenalla maailmanmestaruusjoukkueilla tai keskittyä eri liigajoukkueiden ohjastamiseen.

PELIMAAILMA NYT



Nintendon uusin on Wii U

NINTENDO esitteli kesäkuun alussa Los Angelesin E3-messuilla uuden konsolinsa, jonka kyvyistä oli liikkunut etukäteen hurjia huhuja. Ensi vuodelle tähdätyn konsolin nimi on Wii U, ja esittelytilaisuudessa pääpaino oli kokonaan laitteen ohjaimessa.

Wii U:n ohjain on käsikonsolin ja iPad-taulutietokoneen risteytykseltä näyttävä laite, jonka keskellä on suuri kosketusnäyttö. Ruudulla on monia käyttötarkoituksia, ja sen avulla voi esimerkiksi siistiä pelien käyttöliittymää: energiamittarit ja tavaralistat voi ahtaa ohjaimen pikkuruudulle. Lisäksi pelisessiota voi jatkaa tarvittaessa vaikka kokonaan ilman televisiota. Kuusituumaisen ruudun lisäksi ohjaimessa on sisäänrakennettuna mikrofoni, kaiuttimet, kamera, liiketunnistukseen vaadittavat laitteet sekä tärinämoottori. Itse konsoli on myös yhteensopiva tavallisen Wiin ohjainten sekä lisälaitteiden, kuten Wii Fit -laudan, kanssa.

Nintendo itse aikoo julkaista Wii U:lle ainakin uudet *Pikmin*- ja *Smash Bros* -pelit, ja muilta julkaisijoilta saataneen myös runsaasti pelejä, sillä konsoli on tehoiltaan tiettävästi "hieman tehokkaampi" kuin Xbox 360 tai PS3, ja se toistaa parhaimmillaan 1080p-teräväpiirtokuvaa. Koneen varsinaiset kyvyt ovat kuitenkin vielä hämärän peitossa, sillä Nintendo ei näyttänyt vielä pelikuvaa sille erityisesti tehdyistä peleistä. Wii U:n hintaakaan ei vielä tiedetä, mutta Nintendo paljastaa varmasti lisää laitteestaan seuraavien kuukausien aikana.

Pikkukivaa Kinect-laboratoriosta

MICROSOFT keskittyi E3:ssa vahvasti tuoreeseen Kinect-kameraohjaimeensa, ja yksi sen kiinnostavimmista uutuuksista on *Kinect Fun Labs*, joka otettiin käyttöön saman tien Xbox Live -nettipalvelussa. *Fun Labsin* tarkoitus on tuoda pelaajille hauskoja pieniä ohjelmia, joita on kehitelty monissa studioissa ja amatööripajoissa. Ensimmäiset tarjolla olevat lelut ovat Kinect Me, joka tekee avatar-hahmon Kinectin kuvaamasta pelaajasta, Kinect Sparkler, joka luo piirreltäviä 3d-kuvia, ja Kinect Googly Eyes, joka luo animoituja hahmoja tosimaailman esineistä.

Sonyn käsikonsoli on Vita

SONY esitteli E3-messuilla lisää uutta käsikonsoliaan, jonka työnimi oli NGP. Nyt laite tunnetaan nimellä PlayStation Vita eli "elämä". Sillä Sony haluaa viestittää, että konsoli on mukana sosiaalisessa elämässä. Laitteessa on nimittäin Party-tila, jonka kautta pelaajat voivat jutella PlayStation Networkissä langattoman netin kautta. Samalla paljastettiin laitteen hinta. Ainoastaan langattomaan lähiverkkoon kytkeytyvä malli maksaa 249,99 euroa, ja 3G-yhteydellä varustettu Vita maksaa puolestaan 299,99 euroa. Vita onkin halvempi kuin osattiin odottaa, sillä huomattavan tehokkaista osista rakennettu laite ei ole varmasti halpa valmistaa.

CARS 2: THE VIDEO GAME

Autot-animaatioelokuvan tutut menopelit palaavat pian valkokankaalle, kun Autot 2 on jo lähes nurkan takana. Ja kuten asiaan kuuluu isojen leffaensi-iltojen kanssa, odotettu elokuva tarvitsee kaverikseen videopelin. Nyt selviää, millä mallilla Cars 2: The Video Game on ennen julkaisuaan.

Sanat: Johannes Valkola

Erittäin laadukkaista koko perheen animaatioelokuvista, kuten *Toy Story*, *Rottatouille* ja *Up – kohti korkeuksia*, tunnettu animaatiostudio Pixar valmistelee elokuussa saapuvaa *Autot 2* -elokuvaa. Samalla Avalanche Software -peliyhtiö tekee täyttä häkää elokuvalle arvoista kumppania kilpa-ajopelistä *Cars 2: The Video Game*. *Pelaa!* piipahti Lontoossa katsomassa, kun studio esitteli pelistä vielä keskeneräistä versiota.

Talla pohjassa

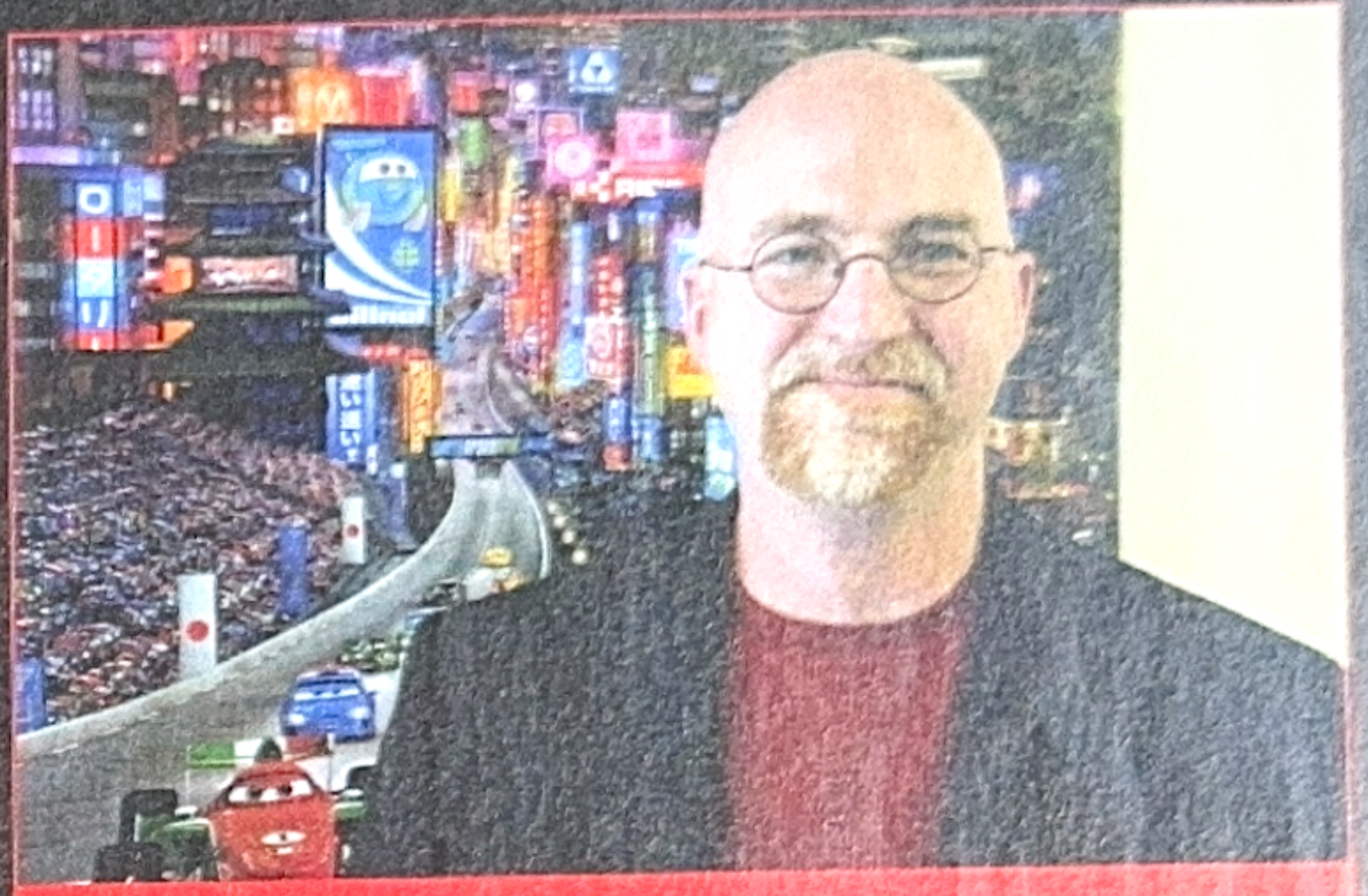
Tavoite tiimillä on selkeä: koska Pixarin elokuvat vetoavat kaikenikäisiin katsojiin, on pelinkin tarjottava helposti sisäistettävää ja monipuolista sisältöä, jota kuka tahansa osaa pelata. Haastettakin pitää toki olla, mutta juuri sopivassa määrässä. Pelin halutaan myös tarjoavan todellista lisäarvoa elokuvalle, sillä tyhjänpäivästä ratsastamista tutulla ja suositulla nimellä ei suvaita.

Ensimmäisestä *Autot*-elokuvasta tuttu punainen kilpa-auto Salama McQueen seikkailee jatko-osassa ystävineen kaasu pohjassa ympäri maailman. Tällä kertaa tunnelma on vahvasti agenttihenkinen, kun kansainvälinen vakoiluvyyhti vaatii sankareiden huomiota. *Cars 2* -peli sijoittuu elokuvan tapahtumien jälkeen ja laajentaa sen vakoiluteemaa.

– Hyvän elokuvapelin kannalta on oleellista, että pelikokemus tuntuu aidolta ja oleelliselta jatkeelta elokuvalle. Pelin täytyy olla ennen kaikkea hauskaa ajanvietettä, joka ei saa toistaa tuttuja asioita leffasta turhaan, kertoo pelin tuottaja **Jonathan Warner**.

Avalanche Software lähti tekemään *Cars 2:sta* lisenssin hengessä luonnollisesti kilpa-ajopeliä, mutta yhdeksi lähtökohdaksi otettiin tarinan jatkaminen elokuvasta. Peli sijoittuu agenttiakatemiaan, joka kouluttaa huippuvakoojia vaativiin tehtäviin. Pelaajan tulee edetä akatemiassa uusille ja vaativammille tasoille kilpailemalla ansaitsemillaan pisteillä.

– Kun esittelimme pelin ideaa ensi kertaa Pixarille, saimme heiltä oikein innokkaan vastaanoton. He olivat hyvin kannustavia ja antoivat paljon rakentavaa palautetta. Yhteistyö oli jatkuvaa ja vuorovaikutus antoisaa, jatkaa Warner.



Jonathan Warner kiitteli yhteistyötä Pixarin kanssa.

Tiukkaa kisaamista

Cars 2:n pelaaminen on tuttua puuhaa kaikille lajityyppiin tutustuneille. Vauhtia ja vaarallisia tilanteita riittää, kun palkintosijoista kaahataan renkaat ulvoen ja erikoisaseilla räiskien. Vastustajat turvautuvat kaikenlaisiin koiruuksiin yrittäessään suistaa pelaajan radalta. Tähän täytyykin vastata samalla mitalla.

Menestyksekkään kisaamisen kannalta on oleellista opetella ajamaan sivuluisussa. Tiukempi kurvaaminen palkitaan energiamittarin täyttymisellä, mikä siivittää parempiin kierrosaikoihin. Mittaria nimittäin käytetään turboon, jolla porhalletaan hurjaa vauhtia eteenpäin. Turbo kannattaakin säästää pitkille suorille, jolloin vastustajat voi jättää hetkessä nielemään pölyä. Taitavammat pelaajat voivat puolestaan hyödyntää ylimääräistä vauhtia tavoitelleessaan vaikeita salareittejä.

Pelkällä nopeudella ei kuitenkaan pötkitä pitkälle, sillä voittaminen vaatii myös tarkan tulitaistelun hallintaa. Radoilta kerätään erikoisaseita, jotka koituvat hetkessä vastustajien päänmenoksi. Tarjolla on esimerkiksi raskaita ohjuksia, maamiinoja ja konetuliaseita. Aseiden käyttäminen on helppoa puuhaa, joten satunnaisemmatkin pelaajat pääsevät pian sinuiksi räiskimisen kanssa. Kisat ovatkin tunnelmaltaan tiiviitä ja jännittäviä, kun koskaan ei voi olla täysin varma, mitä seuraavaksi tapahtuu.

Cars 2 on vauhdikas peli, joten ratasuunnittelun täytyy olla osaltaan laadukasta. Testatut radat olivat monipuolisia ja täynnä yllättäviä tilanteita. Ne olivat myös huomattavasti pidempiä kuin muissa lajityypin peleissä, kuten esimerkiksi Nintendon *Mario Kart* -sarjassa. Pelistä ei saanut nähdä vielä kaikkia ratoja, mutta jo tämä esiversio kuljetti ympäri maailman aina elokuvan kuvitteellisista maisemista kuuluisimpiin kaupunkeihin, kuten Tokioon, Lontooseen ja Pariisiin. Radoissa oli lisäksi runsaasti salaisia oikoreittejä, jotka kannustivat tutkimaan alueita tarkasti.

Samalta ruudulta

– Pixarille oli tärkeintä heti alusta alkaen, että pelissä olisi hauska ja koukuttava jaetun ruudun moninpeli, ja senhän me sitten teimme, sanoo Warner nauraen.

Moninpeli onkin ollut tekijöille huolellisuutta vaativa ominaisuus. Peli on suunniteltu siten, että sen rakenne on vapaa: pelaaja saa edetä haluamallaan tavalla eli pelata niitä pelimuotoja, jotka hän kokee mieluisimmiksi. Tämä pätee sekä yksin- että moninpelissä, sillä jokainen pelimuoto ja kisa palkitsevat samoilla pistemäärillä. Näinpä pelin voi läpäistä kokeilematta edes kaikkia pelimuotoja. Tämä on yksi tärkeä ominaisuus, kun peli haluaa vedota eri-ikäisiin ja taitotasoiltaan vaihteleviin pelaajiin.

Pelintekijät käyttävät myös niin sanottua kuminauhatekoälyä, joka antaa lisävauhtia takana tuleville, koska he haluavat kisojen pysyvän tiukkoina maaliviivalle asti. Ominaisuuden miellyttävyys jää nähtäväksi lopullisen pelin arviossa.

Vaikka yksinpeli tuokin jo hymyn huulille, on pelaaminen heti astetta hauskempaa, kun *Pelaa!* alkaa kisata muiden pelitoimittajien kanssa. Ajamisessa ja sijoista taistelemisessa on miellyttävää latausta – varsinkin, jos onnistuu pudottamaan ihmispelaajan tiukan taistelun jälkeen taakseen.

On myös ilahduttavaa, että toteutus on sarjakuvamaiseen tyyliin erittäin värikäs ja lupsakka. Elokuvasta tutut autohahmot ovat lisäksi varsinaisia velmuja, jotka jatkuvasti huutelevat ja härnäävät toisiaan kilpailun tuoksinassa. Peliin on nauhoitettu paljon dialogia, ja osa leffan tähdistä uusii roolinsa myös pelissä.

– Pelissä ei ole lainkaan nettimoninpeliä. Halusimme käyttää kaiken tarmomme jaetun ruudun moninpelin tekemiseen. Uskomme ratkaisun soveltuvan parhaiten *Cars 2:n* hauskaan luonteeseen, jossa kokemus tulee jakaa kavereiden kesken samassa huoneessa, tiivistää tuottaja Jonathan Warner.

Cars 2: The Video Game julkaistaan loppukesästä PS3:lle, Xbox 360:lle, DS:lle, Wiille ja pc:lle.

HUNTED
THE DEMON'S FORGE
"A DUNGEON CRAWL FOR THE GEARS AGE"
-KOTAKU
WWW.HUNTEDTHEGAME.COM
JUNE 1, 2011
inXile entertainment
Bethesda
18
www.pegi.info
PS3
PlayStation Network
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE

Sanat: Thomas Puha

SPYRO JA 31 KAVERIA

Pikkulohikäärme Spyro palaa syksyllä useamman uuden kaverin kera. *Skylanders*-pelissä pelaajat voivat valita 32 erilaisesta ja hauskasta pelihahmosta, joista jokaisella on omat kykynsä. *Skylandersin* juju on siinä, että pelin mukana tulee vain kolme hahmoa ja loput voi ostaa erikseen, jos haluaa.

Eikä siinä kaikki. Pelipaketin sisällä tulevat Skylanders-hahmot ovat oikeita pieniä lelufiguureja, jotka siirretään *Skylanders*-videopeliin sijoittamalla ne pelin mukana tulevan vaikuttavan näköisen "portal of power" -pelialustan päälle. Pelin tarina kertoo siitä, kuinka Skylanders-hahmot ovat joutuneet pois omasta maailmastaan, ja ainoa keino saada heidät takaisin on sijoittaa heidät tälle portaalille, palata maailmaan ja pelastaa se.

Sisällä pelissä

Laittamalla valitsemansa hahmon portaalin päälle se ilmestyy heti television näytölle valmiina taistoon. Peli sekoittaa toimintaa ja tasoloikkaa, minkä ohessa kerätään myös aarteita. Mukana on myös pulmanratkontaa. Pelaajien pitää esimerkiksi liikuttaa ystävällisiä kilpikonnia niin, että ne muodostavat sillan, jonka yli pelaaja voi kulkea.

32 hahmoa on jaettu kahdeksaan eri luokkaan. Joka luokalla on tietynlaiset erikoisvoimat ja joka hahmolla vielä omantyyliset versiot esimerkiksi vesi- tai tulihyökkäyksistä. Flameslinger-hahmo voi esimerkiksi ampua tulta, ja se pystyy näin suorittamaan hyökkäyksiä kauempaa. Chop Chop -niminen hahmo on puolestaan enemmän ritarin kaltainen kaveri, joka voi huitoa pahiksia miekallaan ja suojautua kilvellään.

Pelikentät on rakennettu hyödyntämään jokaisen hahmon kykyjä, mutta riippuen siitä millaisella hahmolla pelaa, reitti kentän läpi on erilainen. Pelin voi läpäistä sen mukana tulevalla kolmella hahmolla, mutta kaikkia ympäristöjä ei tällöin näe. Ideana on tietenkin se, että käydään ostamassa lisää Skylanders-figuureja ja nähdään pelistä hieman lisää.Lelufiguurien hinta ei ollut tiedossa painoon mentäessä.

Kaverin kanssa vai häntä vastaan?

Peliä voi pelata kaverin kanssa yhdessä, jolloin taistelu ja ongelmien ratkominen on tietenkin kivempaa. Tähän tarvitaan vain yksi portaali, jolle molemmat hahmot sijoitetaan. Jos kuitenkin haluaa taistella kaveria vastaan, sitä voi harrastaa erillisessä Battle-tilassa. Tällöin pelataan pienillä areenoilla, joilla on erilaisia vaaroja, kuten maasta ponkaisevia piikkejä, joita pelaajat voivat itse käynnistää. Areenoilla on myös uusia kykyjä hetkellisesti antavia esineitä, joiden avulla pelaajat voivat esimerkiksi ampua maaliinhakeutuvia ohjuksia!

Viimeiseksi kerrottakoon eräs hieno ominaisuus: pelaajan pelissä tekemät saavutukset tallentuvat pelifiguureihin. Tämä tarkoittaa sitä, että voit viedä oman Spyro-lelusi kaverille ja pelata sielläkin *Skylandersia* omalla hahmollasi, joka säilyttää kaiken keräämäsi kokemuksen ja erikoisvoimat, jotka olet saavuttanut omassa pelissäsi. Kaverilla ei edes tarvitse olla peliä samalle pelilaitteelle, vaan hahmot toimivat riippumatta siitä, pelaako Wiillä, PS3:lla tai esimerkiksi Xbox 360:llä.

TESTISSÄ SONIC GENERATIONS

SEGAN VAUHTISIILIN KAHDET KASVOT

Sanat: Ville Arvekari

Pitkän linjan tasoloikkaveteraani Sonic ei esittelyjä kaipaa. Siniseltä vauhtisiilillä riittää pelihistoriaa lukuisten vuosien verran, juhlistetaanhan tänä vuonna Sonicin 20-vuotista taitelijanuraa. Tapausta ei tietenkään jätetä huomioimatta pelirintamalla, sillä PlayStation 3:lle, Xbox 360:lle ja 3DS:lle julkaistaan upouusi juhlapeli *Sonic Generations*, joka tarjoaa pelattavaa niin klassisten kuin modernien Sonic-pelien ystäville. Pelin kentät onkin jaoteltu selkeästi kahteen eri pelityyliin: klassisiin 2d- ja nykyaikaisempiin 3d-kenttiin, joita molempia on koluttava pelin etenemiseksi.

Klassinen sukupolvi

Alkuperäisen vauhtisiilin tunnistaa pyöreämmästä ja söpömmästä ulkomuodostaan. Tämä versio Sonicista juoksee ja loikkii puhtaasti sivuttaissuunnassa etenevissä 2d-maastoissa, jotka nykypäiväisestä ulkoasustaan huolimatta noudattavat visusti alkuperäisten Mega Drive -osien kaavaa. Tämä näkyy myös pelatessa, sillä *Sonic Generationsin* klassiset kentät ovat asenteeltaan ja tuntumaltaan hyvin lähellä 1990-luvun osia. Vauhtisiilin liikuttaminen on sujuvan tarkkaa, ja liikkeistäkin ovat mukana vain ne oleellisimmat, eli hyppy ja syöksy eteenpäin Sonicin pallomuodossa.

Pelin ensimmäinen Green Hill Zone -kentän klassinen versio on tutusta teemasta huolimatta täysin uusi taso. Kentän tempo kiihtyy mukavasti edetessä, ja 2d-vauhtiloikkaa seuraava kamera on sopivan kaukana Sonicista, jotta pelaajat saavat selkeän kuvan peliympäristöstä nopeasti kiitävän sankarimme matkassa. Mukana ovat tutut viholliset, silmukkamaiset rampit ja useat etenemisreitit, jotka tarjoavat erilaisia haasteita eritasoisille pelaajille. Nyrkkisääntönä on hyvä muistaa, että mitä korkeammalle kentässä kapuaa, sitä haastavammaksi matka määränpäähän muuttuu.

Moderni sukupolvi

Nykyaikainen Sonic on siisti ja solakka vauhtisiili, jolla on vihreä vauhtihullunkiilto silmissään. Sankarimme moderni versio on vuosien varrella ryvettynyt keskinkertaisissa ja suorastaan kammottavissa seikkailuissa, mutta Wiille viime vuonna julkaistu *Sonic Colours* oli huomattava harppaus oikeaan suuntaan. *Sonic Generationsin* modernit kentät jatkavatkin *Coloursin* viitoittamalla tiellä useine kuvakulmineen, joka vaihtuvat kenttien edetessä niin Sonicin selän taakse, sivuttaissuuntaan ja vauhdikkaisiin kamera-ajoihin. Mukana on myös lukuisia liikkeitä, kuten ilmasyöksy ja raiteilla liukuminen.

Green Hill Zone -kentän moderni versio korostaa Sonicin hurjaa vauhtia entisestään. Dynaamisesti vaihtuvien kamerakulmien lisäksi siili voi kartuttaa renkaita täyttämällä turbomittaria, jolla punavalkoisiin töppösiin saadaan hetkittäinen lisäpyrähdys. Hektisimmillään Sonic sinkoileekin pitkin ja poikin ympäristöä melkoisen vauhtihurmoksen kera. Kovia aikatuloksia havittelevilta pelaajilta vaaditaan toisin sanoen melkoista keskittymistä ja kenttien tuntemusta, että sankarimme saa pinkomaan turbovauhdilla kentän alusta loppuun!

ARVOSTELUT

alle 18-vuotiaille soveltuvat pelit

Sinä olet ohjus

Kun Nintendon Wii aikoinaan tuli markkinoille, ihastelin kuinka helppoa ja vaivatonta pelaaminen oli. Sen kun vain osoitteli ruudulle ja teki mitä tykkäsi. Tätä viatonta harhaluuloa kesti muutaman kuukauden, kunnes meille tuli ensimmäinen nimenomaiselle laitteelle tehty niin sanottu party game – *Rayman Raving Rabbids*. Pakkomielteenomaisesti halusin pelata kaikki tasot läpi yhdessä illassa, mikä tarkoitti useamman tunnin raivokasta ohjaimen vatkausta ja jäsenten sätkintää. Menin nukkumaan voihkien, pakottavia olkavarsiani surkutellen. Lihakset olivat kipeät päiväkausia.

Otinko opikseni? En. Kun markkinoille tuli ensimmäinen *Wii Fit* ja tasapainolauta, olin jälleen jumppaamassa itseäni kipeäksi. *Wii Sports Resort*? Taas sama juttu.

Xbox 360:n uusi Kinect nostaa rehkimisen jo toiseen potenssiin. "Sinä olet ohjain" -mainoslause vääntyy meikäläisittäin muotoon "Sinä olet ohjus". Täsmäohjuksena poukkoilen ahtaassa olohuoneessani ja pidän huolta siitä, että osun jokaiseen huonekaluun ja olen kipeiden lihasten lisäksi myös mustelmilla.

Siinä on jotain tavattoman koomista, kun keski-ikäinen ja reippaasti keskikehoinen nainen tekee itsestään ohjaimen. Hölskyen ja huohottaen tanssin **Lady Gagan** musiikin tahdissa tai zumbaan itseni väriseväksi palaksi hikistä lihaa. Pelaamisesta on tullut kokonaisvaltaista touhuamista, jota ei kuitenkaan kykene lopettamaan, vaikka lihakset huutaisivatkin hoosiannaa. Addiktiivinen elementti, joka esimerkiksi kuntosalilta puuttuu, on välitön palaute siitä, että on saavuttanut jotain. Jos ei muuta, niin viisi tähteä *Poker Facen* tanssiliikkeissä.

Kinectin myötä rääkki on nyt siirtymässä tanssi-, bile- ja kuntoilupeleistä myös niin sanottujen oikeiden pelien puolelle. Seuraavaksi pitäisi pelailla tuttuja toiminta- ja seikkailunimikkeitäkin kyykkien, pomppien ja olkapäänsä sijoiltaan viuhtoen. Se tuntuu arveluttavalta. Osa arveluttavuudesta kumpuaa alemmuudentunnostani. Jos olen oikeissa peleissä hätää kärsimässä jo nyt, niin kuinka alakynnessä olen muutaman vuoden päästä, jos Kinect valtaa alaa ja räiskintä kuin räiskintä on kokonaisvaltaista täsmäohjustelua liikkeentunnistuskameran edessä? Hölskyvällä ja huohottavalla keski-ikäisellä rouvalla ei olisi mitään toivoa atleettisten nuorukaisten seassa.

Toisaalta minua myös huvittaa ajatus siitä, että tulevaisuudessa kuntosalit täyttyisivät nuorista miehistä ja naisista, jotka treenaavat ankarasti pärjätäkseen videopeleissä.

-KIRSI LINDH-MANSIKKA

ARVOSTELUASTEIKKO

- PARAS
- LOISTAVA
- HYVÄ
- HEIKKO
- SURKEA

MITÄ SYMBOLIT PELIPAKETEISSA TARKOITTAVAT?

Ikämerkintä kertoo pelin suositusikärajan. Lain mukaan alle 18-vuotiailta kiellettyä peliä ei saa luovuttaa alaikäiselle. Erilaiset kuvakkeet selittävät pelin sisältöä, jonka perusteella ikäarvio on tehty.

- ONLINE
- KIROILU
- KAUHU
- VÄKIVALTA
- SYRJINTÄ
- SEKSI
- HUUMEET
- UHKAPELIT

KAPTEENI JACK LEGO-SAARILLA

Kukapa olisi uskonut, että legot, elokuvat ja videopelit sopivat niin hyvin yhteen. Palikkasovituksen ovat saaneet *Tähtien sota*, *Indiana Jones* ja *Batman*, mutta nyt päästään viime vuosien suurimman ja kauneimman megasarjan pariin – *Lego Pirates of the Caribbean* on syntynyt.

Kapteeni on kannella

Lego Pirates of the Caribbean alkaa elokuvasarjan alusta. Kapteeni Jack Sparrow rantautuu Port Royaliin etsimään uutta laivaa. Pian Sparrow tunnistetaan merirosvoksi ja vangitaan. Yön turvin legendaarinen merirosvolaiva Musta Helmi miehistöineen hyökkää satamaan. Kapteeni Sparrow pelastetaan, mutta Elizabeth kidnapataan Mustalle Helmelle. Jack lähtee yhdessä Elizabethiin ihastuneen sepän Willin kanssa pelastamaan kaunotarta. Tästä alkaa koko elokuvasarjan kattava seikkailu – mukaan lukien tuore neljäs osa *Vierailla vesillä*.

Juonesta ei saa tolkkua, jos Karibian merirosvot eivät ole entuudestaan tuttuja, sillä peli hyppii kohtauksesta toiseen hyvin valikoivien välinäytösten kautta. Elokuvat nähneet bongaavat hauskoja pieniä yksityiskohtia ja nauttivat legohahmojen yliampuvasta tulkinnasta, raukat kun eivät osaa lainkaan puhua, joten ilmeily on ratkiriemukasta.

Idea on toki sama kuin aina ennenkin – seikkaile läpi elokuvasarjan päänäyttämöiden ja kerää rutkasti pieniä legokolikoita. Jokaisesta elokuvasta on viisi erilaista tehtävää, joiden pariin aiempia Lego-pelejä nakuttanut hyppää kuin kala tuttuun jokeen.

Kyvykkäät piraatit

Karibia on tuonut yhden selkeän muutoksen. Ongelmanratkaisua on selkeästi aiempaa enemmän ja yletöntä vihollisten huitomista vähemmän. Ongelmat ovat sopivia erilaisille pelaajille vauvasta vaariin, ja pienellä pähkäilyllä eteneminen tyssää tuskin koskaan täysin. Avuksi tuleva vinkkijärjestelmä kertoo, mihin mikäkin esine tulee laittaa. Seikkailun on tarkoitus olla rento ja sujuva kokemus.

Kenttiä ratkotaan joko yksin tai toisen pelaajan kanssa. Kuten aiemminkin, kaveri voi hypätä peliin milloin tahansa painamalla vain nappia kakkosohjaimesta. Erityisen hauska peli on vanhemmille, jotka haluavat pelata lastensa kanssa. Naperotkaan eivät pääse kyllästymään hahmovalikoimaan, sillä ykkössuosikki Jackin lisäksi erilaisia karvanaamoja ja parempia puoliskoita on satakunta. Hahmoja ansaitaan tarinatilaa pelaamalla, mutta kaikkia ei saa vielä ensimmäisellä pelikerralla.

LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN
★★★★

\+ Rautainen pelattavuus ja huumori...

– ...mutta tuttua ja turvallista

7

ELINIKÄ: Pitkä
PELIKONEET: 3DS, DS, Wii, PSP, PlayStation 3, Xbox 360, pc

Hahmojen taitoja täytyy osata hyödyntää. Will on paras miekkailija, mutta Jack on ainoa, jolla on kompassi. Sillä etsitään piilotettuja tavaroita, joita kyllä piisaa. Aarteet on silloin merkitty ruudulle klassisella rastilla. Elizabeth osaa hypätä miehiä korkeammalle, ja herra Gibbons on haka korjaamaan asioita. Näiden taitojen muistaminen ei ole aina helppoa, koska hahmoja on runsaasti ja peli ei taitoja opeta. Siksi pelaaja joutuu turhan usein oppimaan kantapään kautta.

Tarinatilan lisäksi mukana on myös eräänlainen vapaa pelitila, jossa jo selvitettyihin kenttiin voi palata haluamillaan hahmoilla. Se on Lego-pelien suosion salaisuus, sillä vapaa pelaaminen on palkitsevaa iästä riippumatta. Kaikki kentät aina ensimmäisestä lähtien sisältävät valtavan määrän tutkittavaa ja löydettävää, joka ei koskaan paljastu ensimmäisellä pelikerralla. Pelaajan ratkaistavaksi jää oikeiden hahmojen löytäminen, sillä esimerkiksi hopeisia esineitä voi tuhota ainoastaan yhdellä hahmolla. Yksi hahmo ei välttämättä kuitenkaan riitä, sillä suljetun oven takana saattaa piillä esimerkiksi normaalia korkeampi kieleke, jolle vain tietty hahmo ylettyy hyppäämään.

Valitettavasti nettimoninpeli loistaa yhä poissaolollaan, vaikka Lego-pelit ovat parhaimmillaan kaverin kanssa pelattuna. Nettimatseihin olisi myös voinut keksiä jotain uusia pelimuotoja, jotka eivät sovi samalla sohvalla pelattaviksi.

Kyllä merirosvon kelpaa

Lego Piratesin ulkoasu on sarjan aiempia osia komeampi. Siinä jää Luke Skywalker toiseksi, kun Jack Sparrow vaappuu elokuvista tuttuun tapaansa – animointi on yksinkertaisesti erinomaista.

Rojua ja kolikoita lentää ruudulla valtavasti ilman minkäänlaista hidastelua, joka vaivasi aiempia Lego-pelejä. Erityismaininnan ansaitsevat valaistus ja vesi, jotka ovat merirosvoista kertovalle pelille ensiarvoisen tärkeitä tunnelman luojia.

Minua vaivaa hieman, että rakennuspalikoille perustuva peli käyttää niin paljon aikaa tuhoamiseen, mutta onhan siinä oma viehätyksensä. Toivottavasti tehdään Lego-peli, jossa pääsee osoittamaan enemmän luovuutta kuin viehtymystä tuhoon.

Lego-pelisarjan veteraanit tuntevat *Lego Pirates of the Caribbeanin* enemmän kuin tutuksi, mutta muut varmasti huomaavat, että merirosvon elämä sopii heille mainiosti. Vaikka parannettavaa jää, *Lego Pirates of the Caribbean* on sarjan tähän asti hiotuin timantti.

-SIMON ELO

ARVOSTELUT

REVOLUTION BEGINS
13 MAY 2011
BRINK
BRINKTHEGAME.COM
16
www.pegi.info
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation Network
splash damage
Bethesda
Brink® © 2011 ZeniMax Media Inc. Brink, Bethesda Softworks, Bethesda, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Developed in association with Splash Damage Ltd. All Rights Reserved. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

VIIHTEELLISTÄ RALLIA

Dirt-pelisarjassa on alusta alkaen lähestytty rallia kevein ottein. Siinä pääosassa on hauskanpito ja tyylikkyys, eikä soratieiden kaahaaminen hampaat irvessä. *Dirt 3*:lla on kuitenkin muutama uusi temppu vanhojen kujeiden tueksi.

Yksi *Dirt 3*:n merkittävimmistä uudistuksista on Gymkhana-pelimuoto, jota voisi kuvailla ralliautojen temppuradaksi. Gymkhanassa kerätään tyylipisteitä ajamalla sivuluisussa erilaisten esteiden ympäri ja rikkomalla radalle ripoteltuja kohteita. Kisojen voittaminen vaatii harjoittelua, mutta temppuilu on hauskaa ja yksinkertaista.

Ei perinteistäkään rallia ole unohdettu, sillä pelissä on mukana myös joukko vaihtelevissa maisemissa ajettavia erikoiskokeita. Maisemat ovat yleensä autojen tapaan näyttäviä, ja esimerkiksi Suomeen sijoittuvien kisojen ympäristöt näyttävät uskottavilta. Mukana on myös kahden auton kisoina ajettavia yleisöerikoiskokeita ja kahdeksan kilpailijan rallicross-rymistelyjä, joten vaihteluakin pelissä on riittävästi. Mikäli radalle sattuu töppäämään, voi kaikissa kisamuodoissa virheen korjata kelaamalla aikaa taaksepäin.

Moninpelissä *Dirt 3* irrottelee rempseästi: mukana on esimerkiksi lipunryöstöä sekä kisoja, joissa muita autoja tartutetaan törmäilemällä. Toki hassuttelukisojen lisäksi vakavahenkisempää rallia haluaville on tarjolla mahdollisuus kisailla verkossa myös perinteisempien rallitapahtumien muodossa.

Dirt 3 on ennen kaikkea hauska rallipeli, jossa ryppyotsaisen kisailun sijaan kannattaa nautiskella nopeatempoisesta toiminnasta.

–JUKKA MOILANEN

"KISOISSA SATTUU USEIN YLLÄTTÄVIÄ TILANTEITA."
LUE LISÄÄ OSOITTEESTA PELIPLANEETTA.NET

DIRT 3
★★★★

+ Hauskuus
+ Tyylikkyys

12

ELINIKÄ: Keskitasoa
PELIKONEET: Xbox 360, pc, PlayStation 3

URHEILUAUTOJA JA AURINKORANTOJA

Kilpa-ajopeli *Test Drive Unlimited 2* tarjoaa monipuolista pelaamista, jossa unelma-autoilla kisaamisen lisäksi pääsee tutkimaan kahta massiivista saarta, ostamaan asuntoja, tuunaamaan autoja, tekemään sivutehtäviä ja kurvailemaan maastoautoilla sorateille. Kaiken tämän lisäksi peli lupaa yhdistää yksin- ja moninpelin saumattomasti toisiinsa. Valitettavasti lopputulos jää kauas kunnianhimoisista tavoitteistaan, kun pelaaminen on yksinkertaisesti vain harvoin hauskaa.

Peli alkaa aurinkoiselta Ibizan saarelta, joka vakuuttaa heti tekemisen ja tutkimisen määrällään. Muutaman tunnin ajamisen jälkeen pääsee vieläpä siirtymään toiselle pelialueelle, Havaijin Oahun saarelle. Satelliittikuvista mallinnetut saaret on toteutettu upeasti ja yksityiskohtaisesti. Ne käyvät kuitenkin nopeasti tylsiksi, kun läänia on ilmiselvästi liikaa ja uusille kisapaikoille on aina ensin ajettava – jopa useita kymmeniä kilometrejä.

Kun alla on urheiluauto, jossa on sekä voimaa että kääntyvyyttä, on pelaamisessa miellyttävää tunnetta. Silloin peli osoittaa parhaat puolensa, mutta se on kuitenkin vain osa totuutta. Useat autot ohjautuvat nimittäin todella omituisesti, jolloin ajaminen onkin täyttä tuskaa. Lisäksi kilpailut ovat paikoin raivostuttavan epätasapainoisia.

Julkaisunsa aikoihin *Test Drive Unlimited 2*:n nettipeli oli käytännössä pelikelvoton, ja peli kärsi muutenkin lukuisista pikku vioista ja bugeista. Ongelmia on pyritty korjaamaan jälkeenpäin päivityksillä, mutta tilanne on parannuksista huolimatta yhä harmillisen keskeneräinen.

–JOHANNES VALKOLA

TEST DRIVE UNLIMITED 2
★★

+ Saaret ovat upeita ja autot nopeita...
– ...mutta tylsä ja buginen eteneminen ei innosta.

12

ELINIKÄ: Keskitasoa
PELIKONEET: Xbox 360, PlayStation 3, pc

"TEKOÄLY MYÖS HUIJAA RÄIKEÄSTI."
LUE LISÄÄ OSOITTEESTA PELIPLANEETTA.NET

OMITUISTEN OTUSTEN KERHO

Digitaaliset lemmikit eivät tietysti vedä vertoja oikeille karvaturreille, mutta on niillä omat etunsa. Xboxin Kinect-peli *Fantastic Pets* tuo pelaajien kotiin kissojen ja koirien lisäksi eläimiä, joita voisi olla vaikeampi hankkia. Olohuoneeseen tulevat lisäksi kummalliset liskot, lohikäärmeet, hevoset ja jopa yksisarviset.

Aiemminhan Xboxille saatiin samantyylinen *Kinectimals*, mutta ei *Fantastic Pets* ole aivan suora kopio siitä. Se ottaa nimittäin vaikutteita myös muista peleistä, kuten *Sporesta*, josta saadaan otusten ulkonäön säätelyä, ja PlayStationin *EyePetistä*, jonka tyyliin lemmikit jolkuttelevat televisioruudulla oman olohuoneen lattialla.

Fantastic Pets ei olekaan siis kovin omaperäinen tapaus, mutta nokkelilla lainoilla siitä on saatu melko monipuolinen. Tekemistä riittää lemmikin hoidosta erilaisiin kisailuihin ja jopa kahden pelaajan yhteispuuhiin.

Lemmikit ovat vieläpä oikeasti söpöjä, joten mikäs niitä on hoitaessa. Ongelmia on oikeastaan vain kaksi. Ensiksikin tällainen peli kaipaisi kovasti lokalisointia suomeksi. Toiseksi ongelmana on itse Kinectin ohjaustyyli: eläimiä on toki kiva silitellä käsiä heiluttaen, mutta valikoiden käyttö on tuskastuttavan hidasta ja alun opetustuokio on aivan liian pitkä ja hidastempoinen. Mutta eihän eläinten kanssa saisi kai olla kärsimätön.

–JANNE PYYKKÖNEN

FANTASTIC PETS
★★★

+ Yllättävän hauska
– Käynnistyy hitaasti

3 ELINIKÄ: Pitkä
PELIKONEET: Xbox 360 Kinect

KALAT TÄHTÄIMESSÄ

Minua epäilyttää aina, kun pelin, elokuvan, sarjan tai minkä tahansa nimessä on sana "extreme". Tästä epäilyttävämpi on vain siitä lyhennetty Xtreme, joka koristaa uutta Shimanon sponsoroimaa kalastuspeliä.

Kalastuspelejähän on ollut jo iät ajat, mutta Xtreme tarkoittaa tässä tapauksessa sitä, että vavan lisäksi käytössä on myös jousipyssy ja harppuunapyssy. Melko äärimmäistä, ainakin teoriassa.

Ongelmana on, että jousikalastus on tylsää puuhaa. Wii-kapulalla osoitetaan ruudulle, ja pjöng! Taas on saaliina yksi eväkäs. Harppuunan kanssa sukellettaessa uhkana ovat sentään hait, joiden kanssa sohiminen viihdyttää hetken. Aika lyhyen sellaisen.

Parasta tässä Xtreme-touhussa onkin se, kun käytössä ovat vähemmän äärimmäiset vapa ja viehe. Bigbenin valmistaman oman vapaohjaimen kanssa Wii-pölkky ja Nunchuk-ohjain muuttuvat ihan mukavantuntuiseksi vavaksi, ja ohjaimen kaiuttimestakin kuuluu aito kelan ääni. Kalastus olisi vain vielä hauskempaa, jos peli ei olisi niin hätäinen. Tarkoitus on kiskoa kaloja putkessa ja hirveää vauhtia, ja kalastajan kärsivällisyyttä vaaditaan vain olympiapituisissa väsytystaistoissa.

Monien kalastus- ja metsästyspelien tavoin *Shimano Xtreme Fishing* tuntuu olettavan, että peli löytää yleisönsä aihepiirin ystävistä, vaikka laatu on mitä on. Kannattaakin odotella, että sen voi pyydystää alennuskorista. Lisäpisteet kantrihenkisestä musiikista, jota kuulee peleissä harvemmin.

–JANNE PYYKKÖNEN

SHIMANO XTREME FISHING
★

+ Kalastus on kivaa...
– ...ainakin luonnossa.

7 ELINIKÄ: Lyhyt
PELIKONEET: Wii

ARVOSTELUT

SYVYYSPOMMI

Nintendo 3DS:n julkaisun jälkeen katseet on käännetty kohti uusia ja omaperäisiä pelejä. Ensimmäisenä saapuu sukellusvenepeli *Steel Diver*, joka tarjoaa hyvästä yrityksestä huolimatta valitettavan ohuen pelikokemuksen.

Steel Diver on sivuttaissuuntainen räiskintäpeli, jossa ohjataan sukellusvenettä. Tarkoitus on tuhota vastarinta ja päästä siten lyhyiden kenttien maaliin. Välillä puolestaan taistellaan suuria pomovihollisia vastaan ja räiskitään nopeissa toimintajaksoissa periskooppikuvakulmasta.

Kynnys pelaamiseen on matala, mutta harjoittelua vaativa. Vaikka ohjaaminen onkin turhan tahmeaa, pienellä harjoittelulla torpedot osuvat kohteeseen ja väistöliikkeet luonnistuvat. Kolmesta kyvyiltään erilaisesta sukellusveneestä on helppo löytää suosikki, joka soveltuu omille taidoille parhaiten.

Pelissä on mukavaa tunnelmaa ja hyviä ideoita, kuten vuotavan ohjaamon paikkaaminen kosteusnäytöltä ja yhdeltä pelikasetilta ladattava moninpeli, mutta kokonaisuus on silti aivan liian suppea. *Steel Diverin* pelaa nimittäin läpi vaivaisessa tunnissa. Sen jälkeen joutuu toistamaan samoja kenttiä, mikäli mielii saada rahoilleen edes jonkinlaista vastinetta. Asian tekee entistäkin harmillisemmaksi kenttien yksinkertaisuus.

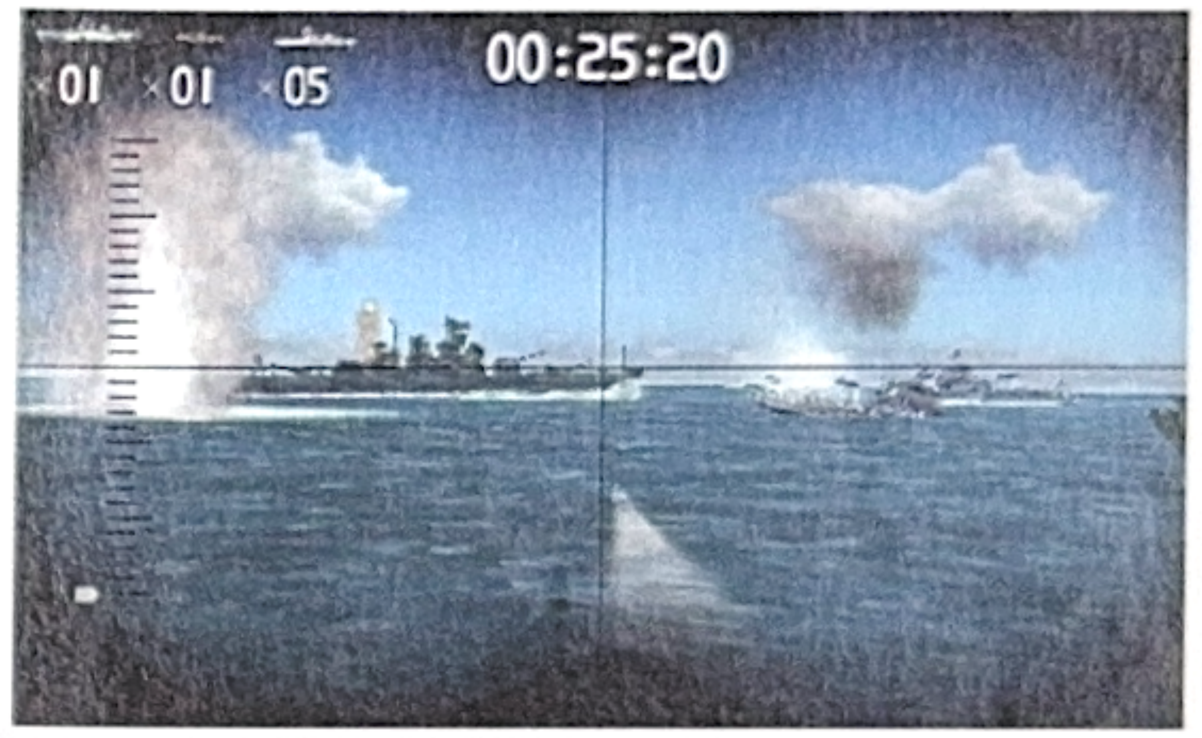
Mahdollisuuksia *Steel Diverilla* olisi ollut parempaankin. Peli kehittyy hyvässä tahdissa, kunnes se yhtäkkiä lopahtaa kesken. Harmi, koska enemmän olisi halunnut pelata. Myös nättiä grafiikkaa olisi katsellut pidempään, sillä konsolin 3D-tehoste herättää vedenalaisen maailman hienosti eloon.

–JOHANNES VALKOLA

STEEL DIVER
★★

+ Kaunista ja mukavaa sukellusräiskintää...
– ...joka on aivan liian lyhyt.

7 ELINIKÄ: Lyhyt
PELIKONEET: 3DS



ELÄMÄN EVÄÄT

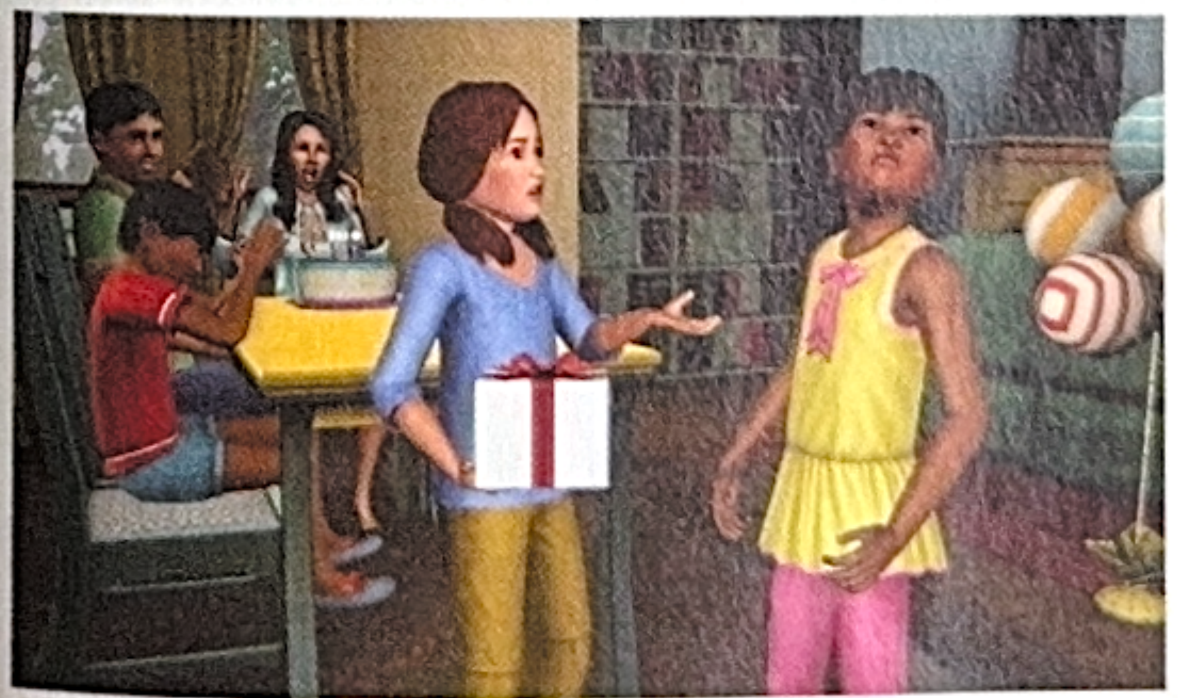
Kummallista, miten joitakin asioita ei ymmärrä kaivata, ennen kuin ne ilmestyvät peliin. *The Sims 3: Täyttä elämää* -lisäosa tuo virtuaali-ihmisille kunnon ihokarvoituksen, eikä se jätä asiaa puolitiehen, sillä jopa selkä- ja niskapehkot voi säätää erikseen. Miten on pärjätty ilman tätä?

Lisäosiensa kautta tuottoa tekevä *The Sims* -pelisarja on löytänyt kolmanteen osaansa mennessä hyvän kaavan. Varsinaisissa lisäosissa peliin lisätään suurempia uutuuksia, kuten edellisten lisärien suurkaupungit ja maailmanmatkailut. Halvemmissa kamaseteissä on pinnallisempaa tavaraa, kuten uusia huonekaluja. *Täyttä elämää* asettuu kuitenkin kummallisesti johonkin lisäosan ja kamasetin välimaastoon. Se lisää peruspeliin lukuisia pieniä ominaisuuksia, joista monet eivät välttämättä tule edes vastaan kovin nopeasti. Paketin alkuperäinen nimi *Generations* kertoo, mistä on kyse: joka elämänvaiheeseen on lisätty muutamia pikkujuttuja.

Isoimmat muutokset näkyvät lasten ja teinien elämässä. Pikkuisimmille simeille on tarjolla hienoja leluja ja leikkejä, kun taas murrosikäiset saavat nauttia monenlaisesta kapinoinnista ja elämäntuskasta. On myös melko huvittavaa katsella, kun isäsim opettaa jälkikasvuaan auton rattiin. Varttuneempien simien keski-iän kriisit ovat vertailussa tylsempiä.

Täyttä elämää miellyttänee eniten niitä simittäjiä, jotka luovat suurperheitä ja dynastioita, sillä nyt juuri perhe-elämä on monipuolisempaa. Muuten käteen jää hauskoja pikku-uudistuksia, joiden joukossa on oikeita helmiä. Oma suosikkini on uusi videokamera, jolla on mahdollista kuvata sims-televisiossa katsottava kotivideoiden kokoelma. Kannattaakin katsoa vaikkapa netin foorumeilta lista lisälevyn sisällöstä ja arvioida, paljonko se antaa omalle pelityylille.

–JANNE PYYKKÖNEN



THE SIMS 3: TÄYTTÄ ELÄMÄÄ
★★★

+ Paljon pikkukivaa...
– ...mutta vain pikkukivaa.

12
ELINIKÄ: Pitkä PELIKONEET: Pc

PULMANIKKARIT KESKELLÄ PELTOA

Harvest Moon mielletään kevyeksi maanviljelysimulaatioksi, mutta *Frantic Farmingissa* korjataan vihannespeltojen satoa ruudutetulta alueelta aivonystyröitä kevyesti haastaen.

Keskeisenä ideana on lähettää pelihahmo pellolle keräämään maan antimia potuista munakoisoihin. Hahmo liikkuu ympäriinsä automaattisesti, joten tehtäväksi jää sadon siirteleminen kosketuskynällä hahmon viereisiin ruutuihin.

Jujuna on, että juurekset on kasvateltava kolme kertaa ennen keräämistä, mikä hoituu kuin itsestään hahmon kastellessa viereiset ruudut keräyspuuhissa ollessaan. On vain osattava pitää kasvupyrähdystä tarvitsevat vihannekset hahmon lähettyvillä, mikä ei ole järin koukuttavaa pulmailua.

Kaavaa väritetään hahmokohtaisilla liikkeillä sekä ketjutustaidolla, jossa hahmo kerää peräkkäin asetetut vihannekset salamannopeasti. Kahdentoista pellonkyntäjän lisäksi pelaajille tarjotaan muutamia pelimuotoja tarinatilasta pistejahteihin ja moninpelimuotoihin. Harmi vain, ettei *Frantic Farmingin* idea kannata ainoatakaan pelimuotoa muutamaa pelikertaa pidempään.
-VILLE ARVEKARI

HARVEST MOON: FRANTIC FARMING
★★

\+ Hieman erilainen pulmapeli...
– ...joskaan ei järin koukuttava sellainen.

3
ELINIKÄ: Keskitasoa
PELIKONEET: DS

SEITSEMÄN IHMETTÄ

Näinkö ne maailman ihmeellisimmät rakennukset kasattiin? Historialliset monumentit nousevat pelaajan aseteltua samanväriset timantit vierekkäin tai päällekkäin. Pelaaja toimittaa rakennusmateriaalit yläruudulla vipeltäville työmiehille hoitamalla timantit oikeaan järjestykseen.

Pelissä rakennetaan muun muassa Stonehenge, Kiinan muuri ja Colosseum. Tarjolla on myös pienehköt infopaketit kohteista, jotta rakennusten historia tulisi pelaajalle tutuksi.

Toisin kuin *The Quest Triossa*, joka arvioidaan alla, *7 Wonders II:ssa* on vain yksi ainoa peli. Pelaaja siirtelee timantteja vierekkäin erästä toiseen rakennusten kohotessa taustalla. Vaihtelua kaipaavien ei siis kannata vaivautua, sitä ei nyt ole tarjolla.

Pc:lle tämän pelin saa muutamalla vaivaisella eurolla ja selaimessasi voit pelata täysin vastaavia tuotoksia täysin ilmaiseksi. Vaikka parhaimmillaan *7 Wonders II* onkin mukiinmenevää pulmanratkontaa, ei se ansaitsisi olla oma täysihintainen pelinsä.
-EEMELI REKUNEN

7 WONDERS II
★

\+ Parhaimmillaan ihan koukuttavaa pulmailua
– Todella sisältököyhä

3
ELINIKÄ: Lyhyt
PELIKONEET: DS

KOLME YHDELLÄ ISKULLA

The Quest Trion kansi lupaa: kolme bestselleriä samassa paketissa. Paketti sisältää *Jewel Quest Expeditionsin, Mah Jong Quest Expeditionsin* ja *Jewel Quest Solitairen.*

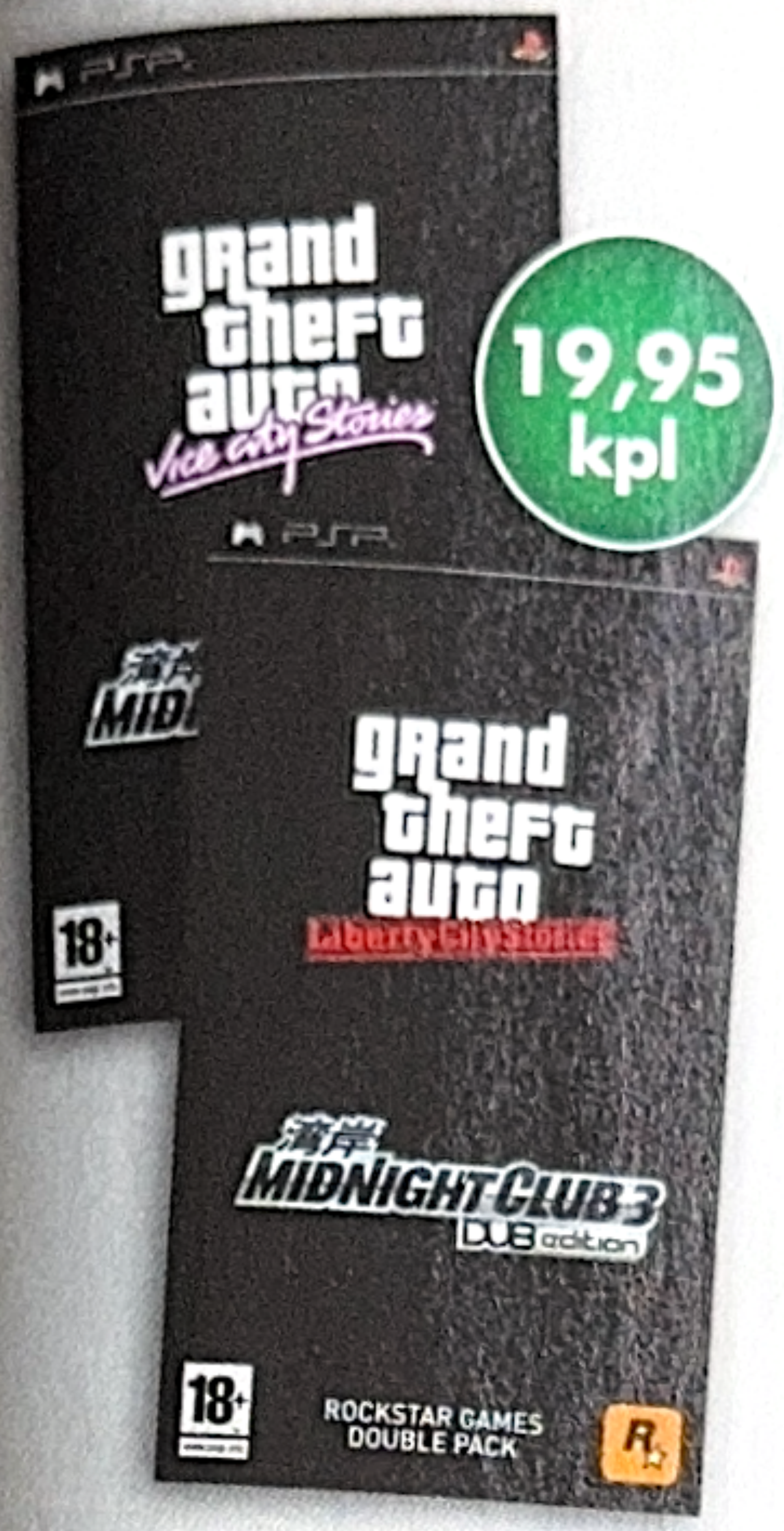
Paketin pelit edustavat ilmaisten Flash-pelien tunnetuimpia nimiä. Juuri siinä se ongelma onkin. Näitä pääsee pelaamaan ilmaiseksi tai ainakin tosi halvalla millä tahansa nuhapumppu-pc:llä. Täytyy siis perustella tosi hyvin itselleen, miksi haluaisi nämä DS:lle. Esimerkiksi automatkallehan tällaiset pikkupelit eivät ole parasta mahdollista viihdettä, varsinkin, kun jokaiselta löytyy nykypäivänä taskusta kännykkä, jolle ihan samaa kamaa saa pikkuhiluilla.

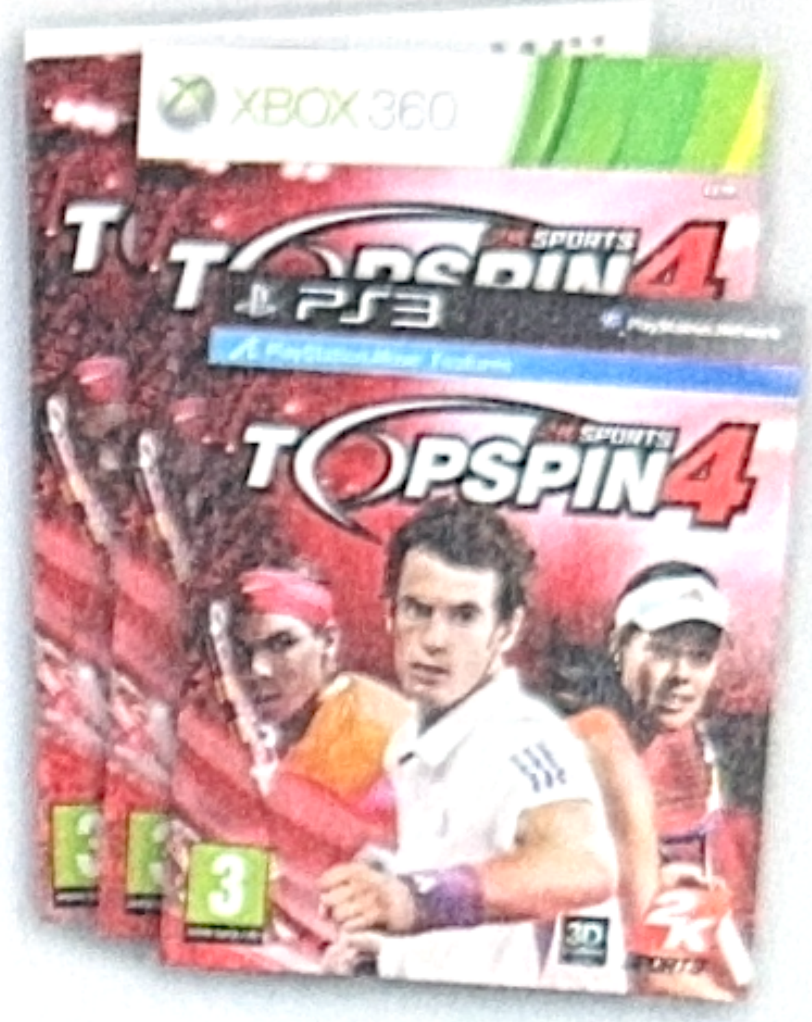
Täysin kelvottomaksi en lähde silti *The Quest Trioa* haukkumaan. Paketin pelit osaavat olla koukuttavia tekeleitä, ja pienissä erissä niitä pelaa suht mielellään. Timanttien siirteleminen jonoihin, kortin läiskiminen ja mahjong ovat kaikki ihan viihdyttävää puuhaa, mutta nykypäivänä paketin tarjonta on sen hintaan nähden vain aivan liian vähäistä.
-EEMELI REKUNEN

THE QUEST TRIO
★★

\+ Kolme klassikkoa samassa paketissa
– Ei täyden hinnan arvoinen

3
ELINIKÄ: Keskitasoa
PELIKONEET: DS





19,95 kpl

PSP **GTA Liberty City Stories + Midnight Club 3**

PSP **GTA Vice City Stories + Midnight Club 3**

PS3/Xbox 360
Borderlands: Game of The Year Edition
29,95 PC **24,95**

PS3/Xbox 360
Top Spin 4
39,95 Wii **29,95**

PS3/Xbox 360
Midnight Club Los Angeles Platinum/Classics
24,95

Duke Nukem Forever: Kick Ass Edition!
PS3/Xbox 360
69,95
PC **49,95**

Bonusta jopa 5 %.
S-Etukortilla maksaessasi myös 0,5 % maksutapaetua.
S-Etukortti
VISA
www.s-kanava.fi

ENEMMÄN PERHEMARKET

PRISMA

PS3-konsoli + Buzz! Suuri musavisa
369,-

PS3 InFamous 2
69,95

PS3/PS2 Singstar suomihitit + langalliset mikit
49,95

PSP-konsoli
139,-

Bonusta jopa 5 %.

S-Etukortilla maksaessasi myös 0,5 % maksutapaetua.

S-Etukortti

www.s-kanava.fi

ENEMMÄN PERHEMARKET

PRISMA

Julkaisupäivä 22.6.

PS3 **Ape Escape**
34,95

Move-pelit 19,95/kpl